no.619

GAME MACFINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載



© TAITO CORP.2000



各位には平素より、弊社製品に対して格別のご配慮を賜り、厚く御礼を申し上げます。 さて、弊社製品「ファンシーリフター」は弊社独自の発想により開発、商品化された ものであり、その基本となる構造、ソフトウェアなどについては、日本において既に 特許権を取得しております。

つきましては、今後この種の商品を製作・販売されようとする方、またそれらをご購 入されようとする皆様方には、類似商品のお取り扱いには十分ご留意いただきたく、 お願い申し上げます。なお、弊社を除く他者が韓国などの外国で製造・販売した類似 商品を、日本国内に輸入する行為も、弊社所有である日本の特許権の侵害に該当する 恐れが御座いますことを申し添えます。

平成12年7月

東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号 株式会社カトウ製作所 代表取締役 加 藤 栄 子

ココがセールスポイント! 回転式LED表示機 「ルミスピン」を利用した アイキャッチ抜群の2人用プライズゲーム機! 今までの島置タイプの機械とはひと味違います! UP & DOWN、5ポイントUPで景品GET!多彩なリーチアクションや予告画面でプレイヤーを飽きさせません。 仕様 ○幅1400mm×奥行900mm×1950mm 製品の仕様及び価格は予告なしに変更する場合がございます。

『喜び』のレジャーシステムを創造する―― 本社工場/東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号 株式力 トゥ製作所ホームページ URL http://www.kato-mfg.co.jp/

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/ 〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649
※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



合併後の新会社、アドアーズの

0



。・の八大株

。つッにタ

い受るネ

き注のッ

たをでト

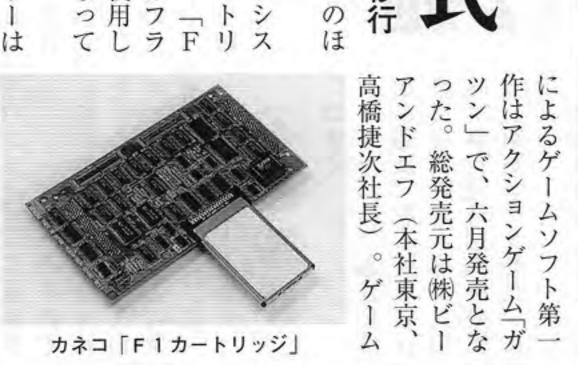
い九、を

八ぺるクは付二上 割レ。スこけ十旬 電子商品区産業の一十一三月の

をこのほ

リッ式OI プージだMカ

な 使 は ー ト リ フ 下 リ フ て



いる。 ツなそ年二円書価

2000年10月1日 第619号

1人じマ O ム し レ レ と 人 と と と と と の M の の の の の

ゲームマシン

露

第三種郵便物認可

業務

用

商

ガ社が進める

三さらはイイしのる介スボースキボーれせレンドや〇定。しメタムイヤー





方RパたッO

役査部営イ 取グ高 原 原 を 長 企 ン デ 締 マ 倉 シ 哲

ボース 3 機 12 12 12 1 9 置 2 7 機 器 12 12 1 9 置 2 7 機 器 12 12 1 9 置 3 イ 機 器 12 12 1 9 電 3 イ 機 器 12 12 1 9 電 7 (東京 12 な 7)、 12 下 7 (東京 12 な 7)、 12 下 8 で 12 な 7 に 3 3 イ 7 に 3 4 イ

`う8株ムえお・法装分の身12機情 アイお「阪」、ンそムいら思方分3コ信2ゲー、装2士「 、ンよゲ、イピののたび表法の3ナ装312株置3通麻

先は付ァの受約一のオけッ間け百月

リきーよやゲー格き送給、のモ ジ。ヨマなム追ゲえさ、作き 一 ンイどの加してれオゲ換は

第38回アミューズメントマシンショー

(50音順)



GSカプコン小即 の決勝大会へと進む。 決勝は三十二名のトラックを勝大会へと進む。





要十。ほは台B境クムとテし視くド同携九気のが分『ど月出カがリ機いムで覚むバ等帯九でピあるG従二荷ラ改工だうはい的最ンと型年再し

めをドの台おをれーーのプ、画製はた荷据昇、、確バ人にり月たにムニルゲ期品そ。台えしポ



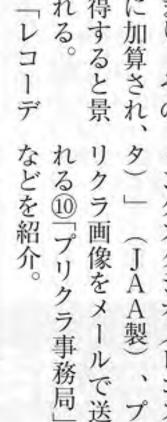


→ **大** (8月24日) 兼日 (8月24日) 兼日 (8月24日) 兼日 E事業本部長、取締役兼執行役員専務営業本部長太田 当(東京コナミ社長) 古川真一 | (10月1日) 兼 (10月1日) 集 (10月1日) (10月1日) 集 (10月1日) (10月1日) (10月1日) (10月1日) (

っ、 大ティング機能拡充 が、十月一日付でマ が、十月一日付でマ の、十月一日付でマ の、と八月二十四日 にった古川真一氏が 子会社の社長に就 子会社の社長に就

は休載しました。 本号は かん 「話題の」 すは。マ特A

、タ)」(JAA製)、プリクラ画像をメールで送れる⑩「プリクラ事務局」などを紹介。

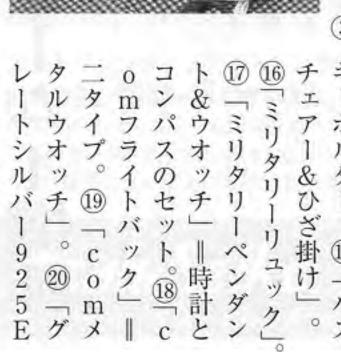


ン。一

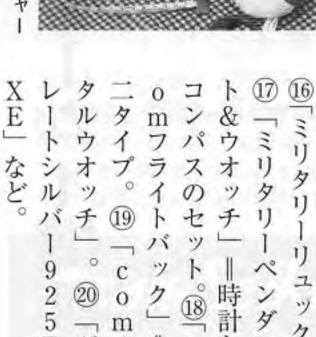
トーカ& 12 ドーン10 ババぬャー同1



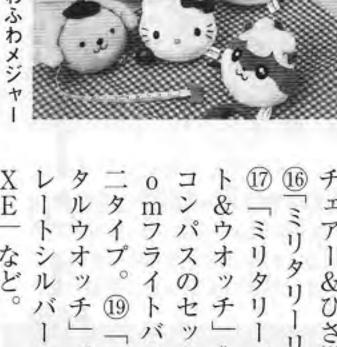














、Mマ着バ情lがクらド世る割

娯楽

本質を広

韓国製ゲ

再

計

向興盛士ゲを導ネダるメ張を営負、上味りの1実入ット。ダ性見が担オ

人し1②可のC用を サめ能台 ソま五 トフた十

7 製クスき他ャ晶型、品フテる人ッスメ 用船ロッをでより、 のクロックでは、 のクロックででは、 ののクロックでで、 ののクロックでで、 ののクロックでで、 ののクロットで、 のののでは、 ののでは、 ののでは を箱ッモー。 採をシチ (所) (ボスナッチング (ボスナッチー) (ボスナッチー) (ボスナッチー) (ボスーパー) (ボスナッチー) (ボスナッチャー) (ボスナッチー) (ボスナッチー) (ボスナッチー) (ボスナッチー) (ボスナッチー) (ボスナッチー) (ボスナッチャー) (ボスナッチー) (ボス

ラ 水 口 山山 数

杉

スケイジャパン

田展方針 十月以降の 京品を中心に、新導入 京品を中心に、新導入 でラを含め、幅広いキャラを含め、幅広いキャラを含め、幅広いキャラを含め、幅広いキーズルースポーチ」=冬のディンアッカーの音楽が流れ、三色スもんの頭を押すとキスもんの頭を押すとキスもんの頭を押すとキスもんの頭を押すとキスもんの頭を押すとキスもんの頭を押すとキスもんの頭を押すとキスもんの頭を押すとキスもんの頭を押すとキスもんの頭を押すとキスもんの頭を押すと ロレイミマ「こ タナド イスア ガ伊貯 藤金

ポクリ⑧バコ種ン種 ③はじめの一歩「ファトグローブ」=十月下トグローブ」=十月下トグローブ」=十月下ーブのニューモデルでーブのニューモデルでーグキーホルダー」= 世類。①「サンリオポヨヨンツターズ・ボンボンギンテップ版。の「サンリオポヨヨンルクーズ・ボンボンキャップを関める出事」=いるのお仕事」=いる

を機をコースイッ ヤヤ E ウ、応 ーット D ト 単機を チをゲが機。使 効飽しでで両月果きムきの面し さ画る島プた 大せ面。置レ大 ホデ⑨ントがよたにッ採しイミーシエ⑦イっ多確ト用で 一フークーダて彩率は。独 ル。アリセフンゲな調八景自 を音きれしラ

常声。ぞユム

ににまれニを

第三種郵便物認可

77 品

2

ンフィーリ シタンフフ 11679

オペ \equiv

計」。②「ウータマちゃん・みえかくれうおっち」。 ん・みえかくれうおっち」。 ん・みえかくれうおっち」。 り下すべて新製品③「ボーダーマン・シリーズ」 (時計)。④「ミルキー エレファント・ソフト」 (ぬいぐるみ、以下同じ)。⑤「ミルキーベットクラブ編みぐるみジャンボ」。 の「シャーベットクラブ編みぐるみジャンボ」。 8、「チェッカーベア」。

元 の充実化」を の充実化」を でインターネッ 「ウータマちゃ 「ウーズ」を中 の向け紙単価 ・光る① 腕一ウ

を中

四上プ 操い

北日本通信工業出版方針 アーケード 出版方針 アーケード 出品する。 出品する。 出品する。 おいたしんを ハペらー装に大を削りた。 が出すシーション 一ション 一ション 一ション ステムを、 の実物展示 の価値をアピーニング、オーニング、 で至るノウ ないのである。



米しめるスペース ・ミリー全員が賑 ・マーンセプト

針「見て楽し

部品

るクの

二精輸送機

各音楽シ

生活情報、 ヤンに商ーパ設品出 川、

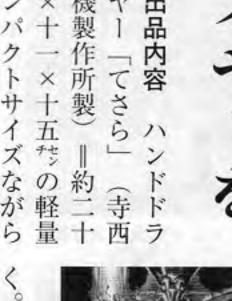
国際コミュニケー

イコど連 (1)

)でイン×機ヤ出

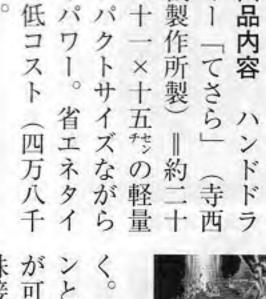


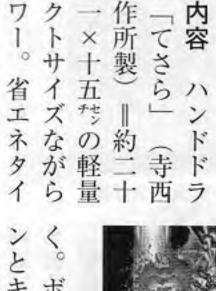
十ヨーゆのプ

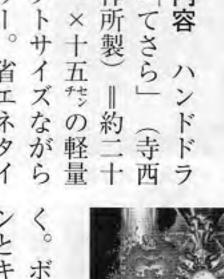




シ









ビルトイン型観覧車

(横浜モザイクモール港北)

覧ン車次ニモ観 車のをいバル車 実観はでルル車

新 山口

というなみのりよいでは、 を対している景品を を対している。 を対している。 を対して、 を対しためのりた。 を対しためのりた。 を対しためのりた。 を対しためのりた。 を対しためのの。 を対しためのの。 を対しためのりた。 を対しためのの。 を対しためのの。 を対しためのの。 を対しための。 を対しため、 をがしため、 を





ピカチュウなみのり大冒険

キ。下好レクマ

2000年10月1日 第619号

シ十川ザ人

トニカラエー実新の採し場ス三を

娘レ下も川1るし・アグ

クラッキンDJ

ヨ人のをンくスむ || 1 5 || ン対入狙べりプと多シス

LSX-64-P





な持ルー生いっをき

パチンコホールで若者を中心に人気爆発のパチスロ機。

その興奮と臨場感をそのままゲームセンターにお届

けするのが、SNKの『Proslot(以下プロスロット)』

ルゼ」の人気機種を続々と供給。あの「オオハナビ」をはじめとす

新たな搭載機種が出るたびに交換すれば、低コストで人気マシン

98%の6段階(3メダルの場合)に設定可能。ホールと同じ

る数々のビッグタイトルで集客性を高めます。

へのリニューアルが簡単に行えます。

プレイが気軽に楽しめます。

プロスロット

●寸 法:幅646mm×奥行535mm×高さ1800mm

●使用電源:AC100V±10V(50/60Hz)

●製品重量:66kg(盤面込み:約100kg)

※「SNK」「Proslot」は株式会社SNKの商標です。

©ARUZE CORP. All Rights Reserved

●消費電力:200W

です。エキサイティングかつ効率的な稼働を実

現するシステムで、貴店のインカムアップに

貢献します!!

www.neogeo.co.jp

プロスロットが

高収益を生む理由、

それは3つの

ポイント

時

フ四列

販機

声ネマ貨ー

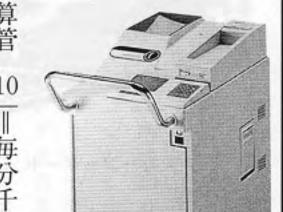
音ビク硬ノク

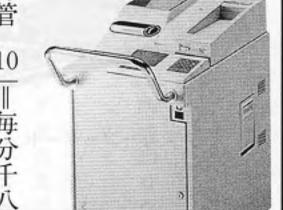
具 とッを作ラー「 | ソス

てんこもり2オンステージ

カプリチオサイクロンSR







WR - 400M T

J D - 20

部商 事 ПП

、セ計ヤ、1

株式会社 SNK

社 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟 TEL.03(5530)2080(大代表) 東京販売 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟7F TEL.03(5530)2082 FAX.03(5530)5202 大阪販売 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町2-21-12 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6338)9506

※本製品は、アルゼ株式会社の許諾を受けて、株式会社SNKが製造・販売したものです。

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。 最新情報をインターネット上でご覧ください。

* SNK *

(搭載機種例:オオハナビ)



ゲームマシン





未体験の迫力、そして楽しさを先取りするニューマシンが続出! 新世紀をさらに面白く!













デラックス型・ビデオ(シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション)

(インクレディブル・テクノロジー) 7.

米国「リプレイ」誌

6 トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ

アップライト・ビデオ

機種名 (メーカー名)

9月号から

は

AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
un Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
LIW (Birmingham, UK)	Sept.26-28
FER-Interazar'00 (Madrid, Spain)	Sept.27-29
Preview 2001 (London, UK)	Oct. 11-12
ENADA'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
AAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
udik Expo'00 (Paris, France)	Dec. 5-7
EELEX'00 (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
2001	
MA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 16-19
ATEI & ICE & LPA'01 (London, UK)	Jan. 23-25
AAPI 2001 (Munbai, India)	Feb. 2-4
FEXPO'01 (Barcelona, Spain)	Feb. 28-Mar.2
AmEx 2001 (Dublin, Ireland)	Mar. 6-7
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
ndia Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 21-23

ルこば に転ノ十ゴ本スリの 式にの新発すイポ市社トー米ゲー W デースT 敷本表る州ばノをロズ国「 スT 敷本表る州ばノをロズ国」 タロは B とりに B とりに

カゴ市内から郊外へ る工場も設けられる。た る工場も設けられる。た だし開発部門の移転は来 年となる。また二ヵ所に 分かれていた倉庫、配送 センターも二万二千平方 で分離独立させ、ゲーミ を分離独立させ、ゲーミ ング機に特化している。

本仕様は予告なく変更 することがあります。 CAPCOM

本仕様は予告なく変更するこ

マジカルドライブ

W830×D1,530×H1,320mm

@1976, 2000 SANRIO CO., LTD.TOKYO, JAPAN

プレイヤーズ・チョイス

	ビ	デオ・ソフトウェア	
西	機和	種名(メーカー名)	評価
1	1	ゴールデンティー2K (インクレディブル・テクノロジー)	.7 9
3	2	ディアハンティングUSA (サミー)	
4	3	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント (ナムコ)	
31	4	ゴールデンティー99 (インクレディブル・テクノロジー)	
3	5	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ)	
	6	NBAショータイム・ゴールドエディション (ミッドウェー) ·········	.7.00
6	7	マーヴルvsカプコン 2 (カプコン)	.6.94
1	8	ワールドクラスボウリング (インクレディブル・テクノロジー)	.6.8
33	9	ライデン〔雷電〕 D X (セイブ開発/ファブテック)	.6.86
4	10	シンプソンズボウリング (コナミ)	.6.80
0	11	NFLブリッツ2000ゴールドエディション (ミッドウェー) ············	.6.79
37	12	ガントレットレジェンド・ダークレガシー (ミッドウェー)	
33	13	バーチャテニス (セガ社)	.6.79
30	14	ライデン〔雷電〕ファイターズ(セイブ開発/ファブテック)	.6.73
57	15	マーヴルvsカプコン (カプコン)	.6.7
64	16	テッケン〔鉄拳〕 3 (ナムコ)	.6.68
	18	ストリートファイター3・サードストライク (カプコン)	.6.59
	19	ポリストレーナー (P&P/ICE)	
1	20	ライデン〔雷電〕ファイターズ 2 (セイブ開発/ファブテック)	.6.50
27			
23			
00	フ	リッパー	
)6 35	1	サウスパーク(セガピンボール)	.7 00
30	2	メディーバル・マッドネス (ウィリアムズ)	
7	2.3	アタック・フロム・マーズ (バリー)	
'	0		1.00

アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開

発メーカー名などの註を加えた。









Tel 044-722-6141(代) Fax 044-711-2779

日邦産業

型乗物



新筐体

た加しの新Vム

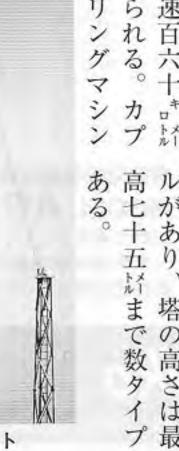




日 "

セルとスプリンの高さに時速回の高さに時速回 ンれ百

マカカが



あ高ルプる乗ビ中結は る七がセ。客デにば多 。十あルニのオカれ重 五り数塔よシプての沿、も、うスセお網

スリングショット

ツクラブ

"

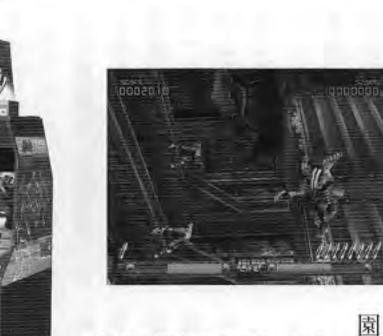
で三アイテム。九月発売 予定。②「CRデンデン デンBigカーピタン」 =六アイテムで九月発売。 ディーネオン」=二アイ デムで十月上旬発売予定。

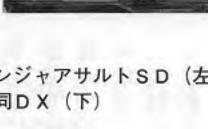
信意。たの作外まず持

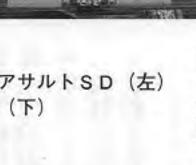
出展方針 AM機景品の流行が激しく変化する中、「ゲーム機景品の流行が激しく変化する中、「ゲーム機景品の達力・「ケーム機景品の達力がある。」というの、「ケーム機景品の開発をめざす。出品内容 景品(すべて新製品)①「ミニコンポちっくラジオ」=目覚まし時計付きのラジカー目覚 1721

電













②「ニンジャアサルト」(新製品)=和風ガンシーティングゲーム。ニーティングゲーム。ニーティングがーム。ニーティングがーム。ニテーフに、城や日本庭をみるが楽しめるゲーム。架空の戦国時代をあるが、

一パメ









なで数タイプ (大) のモデルで (大) のここの (大) が撮影され (大) のここの (大) で数タイプ

景 ナ 品



光 出展方針 出展方針 出展方針 出展方針 大素材を用い、最近抜かれた素材を用い、最近抜かれた素材を用い、最大三十 た素材を用い、最大三十 がまであらゆる機器に対

せた素材選びで耐久性と クオリティーの高さを追求したものであることを 求したものであることを アピールする。 出品内容 ①アミュー ズメント用メダル=厚さ ズメント用メダル=厚さ 大三十・三派まで多種。 素材も六種類用意。



まざまな組み合わせも紹介する。
出品内容 遊具「ファミリーファンセンター」
(新製品)=子どもたちが安全に何時間でも飽きまざまな遊びの組み合わせ。このほかファミリー層向けの各種遊具。

ユの弾

れものプ

「所製⑩「ルール」。ま











新機構でラップしたカードを払出し

ベストセラーカードディスペンサー

カートリッジタイプディスペンサー

リッジ使用により積上げ枚数は自由自在。

MODEL CD-Series

MODEL CD-200

す新機構ディスペンサー。傷を付けたくない高価カー

ドや薄くて払出しに無理なカードなどの払出しに最適。

国内外での販売実績を誇るカードディスペンサー。新

クラッチ方式や逆転ローラー採用で、確実な払出しを

CD-200をベースにテレフォンカードサイズから各種サ

イズのカードなどを払い出すCDシリーズ。また、カート

MODEL VCD-100



カード類を確実に払出す旭精工のカードディスペンサー。

カードにやさしい上出しタイプ MODEL TCD-2000

カード荷重がかからない持ち上げ機構を搭載 したカードにやさしい上出しタイプカードディス ペンサー。カード販売機などカード取出し口の 位置設定が無理なく設計できるタイプのカード ディスペンサー。

キャッシュレス時代に対応 MODEL SCD-1000

ICカードの読込み、書込み用端子を装備して いるICカードの発券・回収機。ユニークな回 収機能によりICカードをリサイクル使用するIC カードディスペンサー・エンコーダー。

蓮告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

旭精工株式会社 ***/〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15 PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420 http://www.asahiseiko.com

出展内容 50音順

ゲームマシン

ーストロック

遊園施設も







ぬンツコい=チらーみ団抱=「チぐ⑭ス⑮ッキメ「くタホミぐ羽」でぬ2「えアエ携る「マ「トャルウへ

アミューズメント場の雰囲気に合わせた旭精工のメダル貸・両替機。



自動回収機能付きメダル貸・両替機 MODEL AC-1200T

表面パネルは1台からでもフリーデザイン

可能。(AC-1200T、AC-2200Tとも)



高額紙幣対応両替機 MODEL AC-4000T 選別性能に優れたリサイクル式高額紙 幣処理装置を搭載した両替専用機

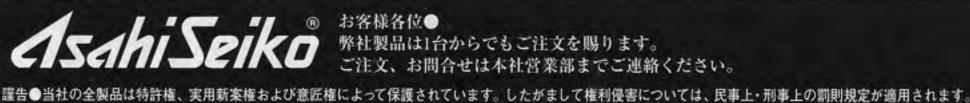
高額紙幣対応メダル貸・両替機

MODEL AC-3000T

もちろんタイマー付自動回収機能で貸 出し終了やメダル・硬貨を回収しまる ので閉店後の作業がスムーズ。

取付可能。

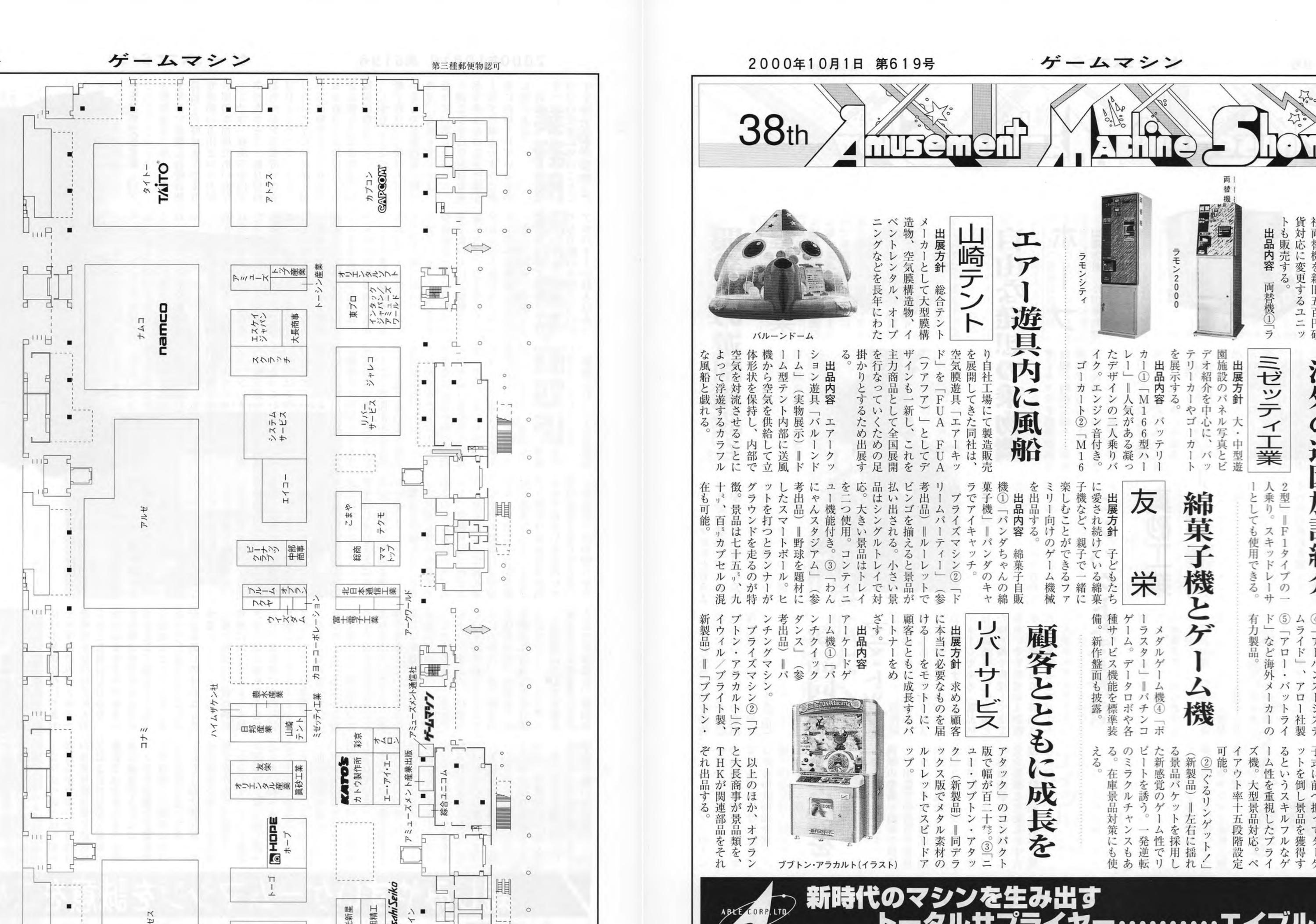
省スペースタイプ両替機 MODEL PC-1000 高性能1000円紙幣選別機を搭載 したコンパクト(幅130mm)な両 替機。ゲーム台間やゲーム機器に



高性能制御ユニットを装備。

信頼と技術のふれあい 世精工株式会社 ***/〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15 PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420 ホームページ http://www.asahiseiko.com

東4HALL



ヒシノ明昌 三編サノヤス 精機

国シ 中村製作所 際 m ロン



ABLE CORPORATION, LTD.

TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180 ★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

FAX 03(3986)5180

OCTOBER Game Machine's Best Hit Games 25

	前回	(VIDEO GAME SOFTWARE 機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING
-		повет при
0	-	カプコン VS SNK (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK (Capcom)
2	1	ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy)7.1
3	2	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) The King of Fighters 2000 (SNK)
4	3	ミスタードリラー 2 (ナムコ) Mr. Driller 2 (Namco)
6	-	婆裟羅(ビスコ) Vasara (Visco)
6	5	スラッシュアウト (セガ社 Naomi) Slash Out (Sega)
7	4	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)
8	6	パワースマッシュ (セガ社 Naomi) Virtua Tennis (Sega)
9	14	ミスタードリラー (ナムコ) Mr. Driller (Namco)
10	9	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)
11	8	スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco)
Ø	15	ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)
B	19	すくすく犬福(ビデオシステム) Quiz Lucky Dog* (Video System) ·················5. 1
14	7	闘魂烈伝 4 (ナムコ) NJ Prowrestling 4 (Namco)
15	11	マーヴル VS カプコン 2 (カプコン Naomi) Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)
1	28	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン) Street Fighter Alpha 3 (Capcom)4.68
17	16	クイズでアイドル!ホットデビュー(彩京) Quiz-Idol Hot Debut* (Psikyo)4.6
18	17	メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ) Metal Slug 3 (SNK)4.65
19	10	ダイナマイトベースボール 99 (セガ社 Naomi) Dynamite Baseball 99 (Sega)
20	18	ストリートファイター Ⅲサードストライク (カプコン) Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom) ····································
4	38	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 (SNKネオジオ) The King of Fighters '99 (SNK)
22	13	対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo) ························4.55
23	27	上海・昇龍再臨(タイトー) Shanghai Climbing Dragon (Taito) ·······················4.52
24	12	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega) ·······················4.5
a	40	パズループ(ミッチェル)

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc	

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断 評価 によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気 と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、 (RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機

前 機種名(メーカー名) 回 MODEL (MANUFACTURER)

評価(RATING)	

1	1	ダービーオーナーズクラブ (セガ社) Derby Owners Club (Sega) ··················8.76
2	2	バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)
3	3	ダンスマニアックス (コナミ) Dance Maniax (Konami)7.45
4	11	ガンマニア (コナミ) Enforcers (Konami)
6	-	ダンスダンスレポリューション・フォースミックス (2 P / ソロ)(コナミ) Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)7.18
6	4	スターウォーズレーサーアーケード (D X / 2 P)(セガ社) Star Wars Racer Arcade (DX/2P) (Sega) ·············7.13
7	6	ドラムマニア・セカンドミックス(コナミ) Drum Mania 2nd Mix (Konami)
8	8	サンバDEアミーゴ(セガ社) Samba DE Amigo (Sega) ····································
9	13	ダンスダンスレボリューション・サードミックスプラス(コナミ) Dance Dance Revolution 3rd Mix Plus (Konami)···········6. 44
0	18	スリルドライブ (2 P/S D/D X)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)
0	14	ポップンミュージック 4 (コナミ) Pop'n Music 4 (Konami)
12	7	ゴルゴ13 (ナムコ) Sniper 13 (Namco)
13	12	タイムクライシス 2 (S D / D X / S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)
•	17	ドリームオーディション(ジャレコ) Dream Audition (Jaleco)
•	16	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 $(DX/UP)(セガ社)$ The House of The Dead 2 (DX/UP) $(Sega)$ $\cdots 6.11$
16		トラック狂走曲(S D / D X)(ナムコ) Truck Kyosokyoku [Truck Fantasy] (SD/DX) (Namco)6.08
17		ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド(セガ社) The Typing of The Dead (Sega) ·················6.00
18	5	電脳戦機バーチャロン OT5.66 (セガ社) Virtual On OT ver.5.66 (Sega)

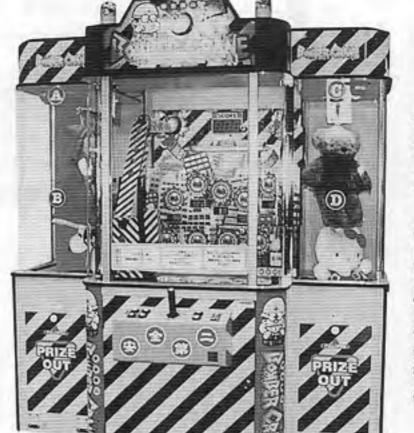
■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

0	3	ピュアショット (オムロン) Pure Shot (Omron)
2	1	フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Omron)
3	2	フォト&シール・キララ(メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilala (Make Software)8.40
4	4	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング) Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)6.96
5	5	パンチマニア北斗の拳(コナミ) Punch Mania (Konami) ····································
6	-	ドリームステーション・ラブ(アトラス) Dream Station Love (Atlus)6.38
7	6	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlus)



遊びの幅を広げたスマートボールタイプ 客層に合わせて選べる2種類のベンダー 料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能



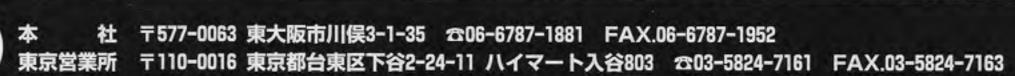


盤面15種類のメカスロ オートクレジット機構



メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい











盤面30種類の豊富 なバリエーション

英文版業界ニュース

Sega Aims At Coin-op Electronic Commerce

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced on August 8 that it will start the first coin-op electronic commerce venture in Japan. The company has already established a web site (www.sega-am.com) for this purpose, and will take subscriptions for prizes on the net from early November this year. In 2001 it intends to take orders for coin-op games through the website.

"Sega-Am.Com" was opened on July 25, and Sega's new coin-op games were introduced on the site. This page will contain a link to the "Sega Prize for Customer" page. On this page, prizes for crane games to be shipped within 3 - 6 months are introduced, and pages of information about characters related to these prizes and for writing an order are also provided.

According to a survey conducted by Sega, since more than 80% of Japan's coin-op game operators are in an environment where they can use the internet in some way or other, the company decided to take orders for prize through the internet. It explains that, although orders are presently received by fax, it is aiming to have 90% of orders come through the net.

Although there are various advantages to electronic commerce such as possible price decreases along with distribution cost reductions, Sega says that, at this stage, it has no intention to decrease prices. A danger is that,

Konami Licenses Baseball Video

Konami Corp., Tokyo, has held the rights to exclusively use data of the Nihon Pro Baseball Organization (NPB) for video games since April, and revealed that it has already sublicensed the rights to seven companies

Konami's seven sublicensees for Japanese Pro Baseball data are Ascii, Enix, Nihon Create, Now Production, Sega, Square and System Software, all of whom seem likely to use the data for home video games. Konami also announced on August 9 that it is also negotiating with five other companies.

Game Machine

Editor: Masumi Akagi Amusement Press, Inc. Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-6314-3821 Email: editor@ampress.co.jp

Web site: http://www.ampress. co.jp/

© 2000 Amusement Press, Inc.

as a result of direct sales, conventional distribution routes may collapse. Concerning this possibility, however, no explanation has been made.

Keiji Mori, director responsible for domestic coin-op game sales, explains, "It is one of our four new policies to secure new outlets in the current depressed market". The four policies are: (1) Install a new type of amusement facility utilizing high-speed, large-capacity communication nets such as "Net@" (2) Capture new players by developing new-concept coin-op games such as "Derby Owners Club" (3) Develop game parlors not only for juniors and singles, but also for families and couples; (4) Build up a community where orders for games and prizes are received or placed on the net, and where manufacturers, buyers and players gather.

When placing an order on the net, Sega explains, an operator is required to input a pre-registered ID and pass-

SNK Moves HQ To Tokyo

On August 28, SNK Corp., Osaka, moved its head office to Ariake, Tokyo, where its parent company Aruze Corp. is headquartered. There are only two divisions, R&D and Financial Affairs, still operating in Suita, Osaka, and all other divisions, Domestic Sales, Overseas Operations, Judicial Affairs, General Affairs and Personnel Affairs. moved to Tokyo.

This represents a major change in the company's corporate history, since SNK has been headquartered in Osaka since July 1978 when it was first founded as Shin Nihon Kikaku. Sigma and Seta, Aruze's other subsidiaries, have also recently moved to Ariake Frontier Bldg, where the head office of Aruze is situated.

> SNK Corp., Ariake Frontier Bldg., B. 3-1-25, Ariake, Koto-ku, Tokyo 135-0063

81+3-5530-2080

Fax 81+3-5530-5202

Aruze also announced a three-year management policy plan from April this year. According to the plan, SNK is assigned such duties as development, manufacturing and sales of not only coin-op amusément games but also pachinko games. The staff and funds necessary for these duties will be supplied by Aruze to SNK. Also, in developing game software for the "PS2". SNK's staff will move to Aruze. Incidentally, Sigma's medal games/gaming devices are likely to be integrated into Aruze's gaming division.

word. There, however, remain questions including the one that there may be prizes or coin-op games for which it may be difficult to place an order before actually seeing or touching them. These questions may be solved once the business starts.

ゲームマシン

Nintendo To Ship 128-Bit "Gamecube"

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, announced on August 24 that it will ship the next-generation home video console "Nintendo Gamecube" in July 2001 for the domestic market. It will also ship the 32-bit handheld video "Gameboy Advance" at the price of ¥9,800 on March 21, 2001, for the domestic market. This was explained at the exhibition hall of "Nintendo Space World 2000" (August 25~27, been improved greatly". Makuhari Messe) on the day before the show started.

It was announced in May 1999 that "Gamecube" was being developed under the code name "Dolphin". By combining 128-bit CPU "Gekko" with 1T-SRAM, it became possible to achieve advanced functions. By adopting Matsushita Electronic's DVD drive and a 1.5 GM disk, anti-copying devices can also be incorporated, Nintendo claims.

"Gamecube" was named as such, since it is nearly cubic being sized at 15 cm x 11 cm x 16.1 cm. Nintendo stresses, "It is not an information audio-visual unit, but a game console for playing". As accessories, a 56 K bps modem and broadband adapter have been developed, but these are merely tools for playing, the company ex-

"Gameboy Advance" is a successor to "Gameboy" and "Gameboy Colour" whose cumulative shipments throughout the world reached 100 million units. The "Gameboy Advance"

has 32-bits, a big jump from the 8-bits of its predecessors.

Although the body size almost remains the same, the screen is about 1.5 times as large. Moreover, game software for the conventional "Gameboy" can be used. "Gameboy Advance" has a built-in 32-bit CPU and an 8-bit COP, so its function is scores of times higher than that of the conventional "Gameboy". The price is ¥9,800. 10 software titles will be shipped simultaneously. In the USA and Europe, it will be shipped in July

"Gameboy Colour"is still popular, and Nintendo is producing 1.5 million units every month and will increase the monthly output to 2 million units in December. Furthermore, its shipments were postponed to ensure an ample supply of "Gameboy Advance".

Atsushi Asada, vice president of Nintendo, said, "It is an epoch-making advanced handheld video. Its system is simple, yet profound. It is the ultimate 20 game console. The environment for game creators has also

Vending Show Re-named

"Venedex Japan"

The Japan Vending Machine Association (JVMA), which has been biennially holding a trade show called "Vending Machine Fair" decided to hold it as "Vendex Japan" from this year. Vendex Japan 2000 will be held from November 14 to 17 at Tokyo Big

Japan's first vending machine trade show was held in March 1965 as "Vending Machine Show". During its early years, it was held annually. From 1968 it was renamed "Vending Machine Fair". From the 1980s it has been held every other year, and this year will be the 28th time it is held.

The first amusement machine trade show was held in September 1967 and was called "6th Coin Machine Show"

FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used) **!! DELUXE VIDEOS** & SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our web site for more information www.fillmoregames.com tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan. Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933



